**[KERANGKA PERMAINAN UNEXPECTED CAMP TERTRUKSTUR]**

**Latar : Lobby  
Waktu : -**

Pertama-tama player akan dispawn di lobby utama game Unexpected Camp dimana player dapat berinteraksi dengan banyak orang di map lobby terdapat pilihan, bermain solo/duo/squad(4). Dimana mereka diberi jeda 10 detik/waktu matchmaking untuk konfirmasi apakah ia benar-benar ingin main dengan pilihan tersebut. Namun hal tersebut dapat diskip oleh player dengan tombol yang ada.

Catatan : dalam permainan squad dan dua mereka dapat memilih karakter yang ada agar player paham dengan cerita/lore dala game unexpected camp pertama  
  
MAP LOBBY UNEXPECTED CAMP

MATCHMAKING BERHASIL

Player akan berpindah (place) dari lobby utama menjadi room tersendiri agar tidak tercampur dengan orang lain.

Disinalah Mulai ada perbedaan tergantung dengan pilihan Player

Kita mulai dengan squad/4 orang (ini adalah cerita canon atau cerita yang sesuai dengan cerita seluruhnya dalam unexpected camp series)

ACT 1 : BEGINNING

CUTSCENE MOBIL MENUJU AREA CAMPING BERSAMA DENGAN PENDAMPING

**Latar : Tempat Perkemahan(Depan)  
Waktu : Menjelang Sore**

Saat sampai di tujuan semua player turun dari mobil. Lalu pendamping memperintah player.

**Pendamping :** “Ayo Anak-anak cepat, waktunya pasang tenda”   
**Player(semua) :** “Siap pak”.

Disinilah semua player akan mendapat minigames memasang tenda dimana mereka dapat bermain siapa yang paling cepat akan mendapatkan bonus coin UC.

Setelah mereka memasang tenda

**Player 2 :** “trus kita ngapain ini, Bosen Bang”  
**Player 1 :** “Gimana…….?....kalau kita keliling di camp ini aja yok. Pasti ada yang menarik.”   
**Player 2 :** “benar juga, apa mungkin kita cari destinasi uji nyali buat malam nanti” **Player 4 :** “jangan ah takut aku kalau uji nyali gitu”  
**Player 1 :** “diiihhhh, takut bet jadi anak, ayo dong gk seru nih kalau Cuman bertiga” **Player 2 & 3 :** “iya nih say, sayang kalau kamu gk ikut”  
**Player 4 :** “yaudah deh aku ikut, tapi jangan ditinggalin loh ya”.   
**Player 1 :** “leh kalau ada hantunya ya kabur lah, gk peduli guah”   
**Player 4 :** “😣”   
**Player 1 :** “iya deh iya, maaf cuman bercanda aja gitu. Ayo yoh kita keliling.”

Player pun dapat berkeliling layaknya game open world

Setelah kalian berkeliling salah satu dari kalian menemukan gerbang/wilayah mencurigakan diseberang jalan sisi,belakang camp.

**Player yang menemukan :** “wah destinasinya ini aja gk sih”  
**Player Lainnya :** ”……”.

**Player 3 :** “kamu jadi ikut kan say”   
**Player 4 :** “ragu sih tapi yaudah lah”

mereka semua pun tertawa dengan meledeknya.

Lalu pendamping pun datang menghampiri

**Pendamping :** “waduh, apanih guys rame-rame, membicarain aku ya”

player pun tertawa

**Pendamping :** “ayo, sudah waktunya makan sore ini, sama juga kita bantuin buat nyiapin api unggun yuk”  
**Player(semua) :** “siaaapppp”  
  
TIMESKIP DENGAN TULISAN “Kalian akhirnya membantu pendamping dalam menyiapka api unggun”

**Latar : Tempat api unggun besar  
Waktu : malam**

Kalian pun akhirnya berbincang

**Player 1 :** “ayo uji nyalinya sekarang yok”

lalu pernyataan tersebut disela oleh pendamping

**Pendamping :** “hayo, mau uji nyali ya, gk boleh kalian harus tidur, besok banyak kegiatan”

player pun mengiyakan dengan muka lesu, namun mereka tak menyerah mereka segera menuju ke tenda mereka masing2. Dan berbicara lewat telepon HP.

**Player 1 :** “ini kita tunggu saja 10 menit paling pendamping sudah molor”.

Tanpa mereka ketahui pendamping mendengarkan suara tersebut(karena pendamping berada di dekat tenda mereka karena menjaga agar mereka tidur. Disinilah player merasakan minigames dimana setiap player berusaha berpura-pura tidur saat pendamping berada di dekat tenda mereka.   
  
Dalam minigames berlangsung selama 1 menit. Dimana player chatting satu sama lain/membuka hp. Namun saat pendamping didekatnya player harus berhenti bermain hp atau berpura-pura tidur dengan menekan tombol spacebar/di hp.

Ketentuan menang/kalah ditentukan dengan semua player berhasil menghindari terciduk dari pendamping. Jika ada salah satu pemain gagal maka player akan mengulang dari awal minigames. Namun jika memperoleh kemenangan maka permainan akan dilanjutkan ke cerita selanjutnya.

Setelah minigames selesai player pun akhirnya berunding kembali

**Player 1 :** “Ini kita harus ngecek nih si pendamping sudah tidur apa belum nih”  
**Player 2 :** “iya sih, tapi satu orang aja sih”  
**Player 3 :** “yaudah voting aja gimana”  
**Player 2 :** “bagus tuh”

mereka pun akhirnya voting siapa yang akan pergi ke tenda pendamping.

Jawaban dari player tergantung dengan pilihan player

Jika player pertama terpilih : “oke, tantangan diterima”  
Jika player kedua dan ketiga terpilih : “oke, aku nurut aja kalau gitu”  
Jika player keempat terpilih : “ahhh, masa aku sih” dan dijawab “iya dong buktinya semua pilih kamu”

Berlanjut ke minigames selanjutnya dimana salah satu player mencoba mengunjungi dan mengintp pendamping apakah sudah tidur.dimana player tersebut berjalan dari perkemahan mereka menuju ke tempat tenda sang pendamping.

MAP UNEXPECTED CAMP(dengan penunjuk arah dari arah perkemahan mereka menuju ke kemah si pendamping

Player yang di vote

Namun sesampainya di tengah jalan player dikagetkan dengan nenek-nenek yang berada di belakang pohon,

**Player yang di vote :** “Duh Bikin kaget aja nek.”

Nenek itu pun tertawa kecil lalu ia melarang player menuju ke area tempat terkutuk.

**Nenek :** “nak, kamu jangan coba-coba masuk ke area terkutuk itu ya”  
**Player yang di vote :** “emangnya kenapa nek?”   
**Nenek :** “udah nak nurut aja apa kata nenek.”

Player pun tak bisa berkata apa2. Lalu ia melanjutkan menyelidiki tenda pendamping. Namun janggal sekali ternyata pendamping malah tidak ditemukan player pun kebingungan

**Player yang di vote :** “loh….”

Objective pun beganti ‘**Kembali ke perkemahan**’

player pun berjalan kembali ke perkemahan mereka. Namun di tengah perjalanan tidak dikagetkan oleh nenek tapi ada kucing yang jatuh dari pohon

**Player yang divote :** “heh” , “(btw, nenek tadi kemana ya)”

tanpa pikir panjang ia akhirnya kembali.

Player yang lainnya mereka menyiapkan apa yang diperlukan saat uji nyali nanti seperti senter 4,hp dan minuman sebagai jaga-jaga. Dan jika sudah selesai ia menunggu {player 4}, namun agar tidak bosan player dapat bermain hp dalam games yang berisi 2 minigames. (flappy ghost), (game seperti game jadul yang menghantarkan blok ke tempat rumahnya)

Player yang di vote pun kembali memberitahu bahwa pembimbing tidak ada di kemahnya  
**Player yang divote** “Aman. Tapi,guys…………………….. nggak jadi”

**Player lainnya(salah satu) :** “apasih…..”

TIMESKIP DENGAN TULISAN “kalian berjalan menuju ujung perkemahan dekat denga area terkutuk itu”

**Latar : Dekat tempat terkutuk  
Waktu : Malam**

ACT 2 : The Cursed Place

**Player 1 :** “oke kita bagi mencar aja kelilingnya…. Ya”,

yang lainnya mengiyakan. Dan akhirnya semua player berkeliling di area terkutuk tersebut. Sampai akhirnya kalian menemukan pohon yang mencurigakan.

CUTSCENE (Kamera)MENGELILINGI POHON Lalu ada suara pohon jatuh

**Player yang menemukan :** “apaan tuh”,

Kalian pun menghampiri sesuai waypoint yang ada. Lalu kalian menemukan sebuah gua. tanpa berbicara ada seorang anak kecil lewat dengan tertawa berbahak-bahak.

OBJECTIVE BERGANTI MENJADI BARU “LARI” dengan suara gong

Lalu ada bayangan yang mengejar sampai pintu keluar area terkutuk

Gambaran Bayangan yang mengejar

[BGM Menegangkan]

Jika player tertangkap, maka akan game over dan harus mengulangi game dari checkpoint sebelumnya

Dengan layar hitam dan suara gong “kamu tertangkap, {nama orang yang tertangkap} telah tertangkap” ketuk ulang.

Jika Player berhasil kabur atau mencapai gerbang keluar maka

Dengan layar hitam dan suara gong “Kamu Berhasil keluar, Lalu Kembali ke perkemahanmu”

**Latar : Kemah player  
Waktu : Malam**

Setelah player kembali ke perkemahan, sambil ngos-ngosan kalian pun berbincang kembali

**Player 2 :** “eh-Sumpah…… itu apaan dah?”  
**Player 3 :**“kunti bogel?”.  
**Player terakhir** **:** “udah yok gk usah dipikirin. Udah malem juga. Tidur aja”

Player lain mengiyakan “iya, besok kita laporin ke pembimbing aja”

Dengan layar hitam “kalian pun tidur” dengan suara gamelan.

Loading…

Disini permainan dipisah dimana salah satu player (player terakhir) diculik oleh pembimbing di dalam gua yang ditemukan oleh player sebelumnya.

Cerita Sisi player yang mencari.

Semua player telah keluar dari tenda mereka masing2 kecuali player terakhir. Player pun kebingungan

**Player 2 :** “loh mana si-{player terakhir}, pasti belum bangun”.

Kalian pun mengecek tendanya

**Player 2 :** “loh….. kok dia gk ada”.

Kalian kembali berbincang

**Player 3 :** “Kita laporin aja ke pembimbing yok”  
**Player 2** **:** “wait…… Jangan-jangan dia diculik juga duluan, kemarin kan si {player terakhir} kan bilang si pembimbing nggak ada. Jangan-jangan dia ilang”.  
**Player 1** **:** “sssttt….. udah jangan berpikir yang aneh2, kita coba cek aja”  
**player 3** **:** “tapi luwh yakin emangnya?”  
**player 1 :** “Iya lah…….Kamu pikir? {player 4} dalam bahaya bro.”  
**Player 2 :** “Tapi KALAU KITA LANJUTKAN KITA JUGA AKAN KENA WOY”  
**Player 1 :** “HAH???? TEMAN MACAM APA KAMU, HEYYY, {Player 4} DALAM BAHAYA KAMU MAU NINGGALIN DIA GITU AJA”  
**Player 2 & 3 :** “……..”  
**Player 2 & 3 :** “(merenung)”  
**Player 1 :** “OKE……..Kita Vote aja kalau gitu. Kita mau lanjut mencari dia atau kita Pulang, gimana???”

**Player 2 & 3 :** “Baiklah”

Disini Player diberikan kebebasan memilih “Pulang”…..”Mencari {Player terakhir}” vote paling banyak maka itu pilihanya

Pilihan (Pulang)  
**Player 1 :** “Okey aku mengalah saja, aku ikut dengan kalian”

Kalian bergegas menuju ke mobil untuk berjalan pulang dan memanggil polisi sesegera mungkin.

Cutscene dimana mobil menjauhi dari perkemahan.

Ending 1/2 (Tidak Setia Kawan)

Cutscene dimana polisi menemui sebuah mayat seorang siswa(Effect Shock)

Pilihan Mencari {Player Terakhir}

**Player 1 :** “Oke, Mayoritas setuju untuk mencari {player 4}.”  
**Player 1 :** “Mari kita selidiki hutan ini dan bertanya-tanya ke pekemah lainnya”

Disini player dapat melakukan sepuasnya dengan bertanya-tanya ke NPC(tukang eskrim, nenek, pekemah lain, dukun, dan tukang parkir) dan mencoba mencari clue.

NPC Tukang eskrim

**Player :** “mas…. Lihat teman saya nggak?”  
**Tukang Es krim :** “waduh nggak dek, tapi adeknya mau eskrim?”  
**Player :** “Gratis bang?”  
**Tukang es krim :** “ya enggaklah, beli dong”  
**Player :** “yah kirain ditraktir”

NPC Pekemah Lain

**Player :** “mas/mbak, lihat temen saya nggak?”  
**Pekemah lain :** “waduh, nggak lihat”

NPC Tukang Parkir

**Player :** “mas, lihat temen saya nggak?”  
**Tukang Parkir :** “Ye, lihat dulu mobil dia ada nggak”  
**Player :** “(Dah ah males ngomong sama tukang parkir)”

Canon Clue didapatkan dengan salah satu player melihat sepatu di depan gerbang area terlarang.

Namun ada secret dimana kita bisa menghampiri NPC nenek2 lalu dia akan mengatakan

**Nenek :** “Kalian sudah kubilang jangan masuk ke area terlarang itu!!”   
**player yang menghmapiri :** “(????? Apa coba?)”

hal ini hanya penjelas saja

Secret NPC Dukun

**Player :** “mbah”  
**Player :** “anu”  
**Player :** “tau temen saya nggak mbah?”  
**Dukun :** “Kalian telah melakukan hal yang buruk, dan dianggap mengganggu oleh penunggu tempat itu.”  
**Player :** “mengganggu?Penunggu tempat itu?maksudnya mbah?”  
**Dukun :** “Kamu jangan kira aku tidak tahu, kalian melakukan uji nyali ketempat itu tanpa permisi dan seenaknya nyelonong masuk ke dalam area itu. Dan secara tidak langsung kalian mengganggu ke penunggu disana.”  
**Player :** “Jadi, penyebab semua ini, itu ulah kita?”  
**Dukun :** “kamu pikir?”

Kembali ke main Story

Kembali ke topik, setelah salah satu melihat canon clue ia akan berkata

**Player yang menemukan :** “Guys, itu kan sepatunya si {player 4}.”  
**Player kedua** **:** “Kok Bisa ada situ?”  
**Player lain :** “kita kembali dulu aja yok”

Para player pun kembali ke perkemahan mereka.

**Player 1 :** “oke, mungkin aku paham sekarang, mungkin kita salah memasuki area terlarang tanpa izin, itulah mengapa kita terkena musibah ini”  
**Player 2 :** “ya, benar”  
**Player 3** **:** “jadi selanjutnya apa?”  
**Player 1 :** “Mau tidak mau kita harus ikut campur dalam hal ini, kita harus kesana lagi. Untuk menjemput {player 4} kembali”  
**Player 2 :** “oke baiklah aku setuju”   
**Player 1 :** “oke mari kita mulai malam nanti!!”

Cutscene malam pun tiba

ACT 3 : FRIENDS

**Player 2 :** “Tunggu kenapa gerbangnya tertutup?”  
**Player 1 : “**hmmmm….. ayo kita cari jalan lain”  
Disini player dapat berkeliling untuk mencari jalan masuk, disini player diberikan dua pilihan, manjat pake tangga atau masuk lewat lubang.

Setelah berhasil masuk kalian pun berkeliling sekali lagi dan mau tidak mau kalian harus menuju ke goa yang tampak mencurigakan, kalian pun masuk.

Skip aja dulu gk paham mekanisme disini kurang Diskusi njir dev nya

Setelah semua player berhasil kabur dari goa dengan {player 4} kalian tidak bisa kabur dari area terkutuk itu,

**Player yang mengecek :** “Loh, Tangganya hilang?”  
**Player yang mengecek :** “Loh, Lobangnya hilang?”  
  
player dipaksa untuk mengecek pohon terkutuk itu. Setelah itu player bertemu dengan nenek sebelumnya dan ia berkata

**Nenek :** “Seharusnya kalian tidak ikut campur dengan urusan keluarga kami, tapi ya sudah lah, Sudah terlanjur. Jadi aku akan membantu kalian. Disini kalian akan menemukan 7(normal mode dan 15 untuk Hardcore mode) sesajen.”  
**Player 1 :** “Hah, Sesajen????”  
**Nenek : “**Yang harus kalian lakukan simple. Cukup bakar sesajen2 tersebut ke dalam sumur sana agar mantranya menghilang. Dan jangan lupa ada yang mengejarmu si Ibu dan si kecil. Jadi, aku harap kalian berhasil. Jika tidak kalian akan mati/terjebak disini selama-lamanya”

permainan ini mirip dengan cara bermain game Devour.

Penjelasan mendetail tentang game ini

Sebelum kalian membakar sesajen yang terakhir, player akan dihampiri pendamping dan mengatakan

**Penbimbing :** “TUGGU, Kamu Seharusnya tidak melakukannya”  
**player yang membakar :** “kenapa? Apakah kau Dalang Dibalik semua ini?”   
**pembimbing :** “aku akan jelaskan Nanti”  
**Player yang membakar :** “aku sudah tidak peduli dengan penjelasanmu, kamu sudah menculik temanku. Dan sekarang. Kau minta untuk berdamai, Apa maksudmu?”   
**Pembimbing :** “Sudah kubilang, aku akan menjelaskannya nanti. Jadi Lepaskan sesajen itu”  
**Player yang membakar :** “Kalau aku enggak mau?”

Player bersikeras untuk membakarnya. Disini kalian juga merasakan minigame yaitu (spam click Game) dimana pembimbing mencegahmu membakar sesajen dan player bersama semuanya harus spam click untuk memenangkannya. Jika kalah player harus mengulang dari awal dialog. Jika menang player akan meneruskan cerita.

Setelah membakarnya. Pembimbing akan berteriak bersama dengan suara si ibu yang menahan kesakitan akibat tersebut. Dan player pun juga merasa lemas. Lalu setelah itu player melihat samar-samar polisi

**Polisi :** “Ayo Angkat dia, Cepat-cepat”

Dan Ya

Cutscene Ending  
Credits

SO, THAT’S THE END?